

Дорогой Клиент!

Наши игры производятся с особым контролем качества, однако, если у Вас не хватает каких либо элементов, мы заранее приносим наши извинения. Пожалуйста, сообщите нам об этом по электронной почте на адрес: **service@granna.pl**
Не забудьте указать своё имя и адрес (город, почтовый индекс, улицу, номер дома и квартиры) и написать каких элементов у Вас не хватает.



www.granna.pl
service@granna.pl

www.facebook.com/grannagry
www.YouTube.com/grannapl

2014
01198/3

GRANNA®



КТО ПОМОЕТ ПОСУДУ?

Семейная игра для 2–4 игроков

Автор игры: Филипп де Пальер

Графический дизайн: Акапулько Студио

Проигравший моет посуду после обеда!

Салатница опустела? С тарелки исчез последний кусок картошки? Молчание было прервано вопросом: кто помоеет посуду? Благодаря этой игре у вас не будет больше бесконечных дебатов о том, кому придётся выполнить эту неблагодарную работу. Теперь ответ на этот извечный вопрос даст исход игры.

Цель игры

Цель игры в том, чтобы избавиться от грязной посуды и столовых приборов.

В коробке: 24 двухсторонних жетона

- 4 тарелки с супом
- 4 десерта
- 4 тарелки с рыбой
- 4 жетона с вилками
- 4 стакана
- 4 жетона с ножами

GRANNA®

Подготовка к игре

Разделите жетоны на группы - отдельно ножи, отдельно вилки и т.д. Перемешайте каждый комплект тщательно и разложите изображения *чистой* посуды вверх. Каждый игрок получает по одному жетону каждого типа и выкладывает перед собой, не глядя на изображение на обороте и не показывая его другим игрокам. Выкладка жетонов каждый раз должна быть такой: десерт, рыба, стакан; во втором ряду: вилки, суп, ножи.



Пример начального размещения жетонов

Ход игры

Игру начинает тот, кто недавно мыл посуду. Ход к следующему игроку переходит по часовой стрелке. Во время хода можно выполнить одно из действий:

- перевернуть любой жетон с *чистой* стороны на *грязную*,
- избавиться от *грязной* посуды (перевернутого жетона), переместив его на другой *грязный* такого же самого типа (напр. стакан на стакан), или цвета (красное на красное).

Жетоны можно перекладывать как на свои, так и на жетоны других игроков. Активным жетоном является верхний жетон в стопке. Если игрок перекладывает жетоны, то перекладывает всю стопку сразу.

Пример



Жетоны Аниты



Жетоны Кристины

Ход делает Анита. Она может перевернуть на *грязную* сторону один из своих жетонов: десерт, суп или ножи. А может вместо этого один из *грязных* элементов поместить на другой:

- стакан Анита может положить на стакан или суп Кристины, или на собственные вилки,
- рыбу - только на десерт Кристины,
- вилки - на собственный стакан или на суп Кристины.

Конец игры

Игра закончена, когда никто из игроков не может больше сделать ход. Тот, кто собрал больше всего жетонов, проиграл и должен помыть посуду!